CYBERPUNK
VIDEOZINE II
ShaKe
EDIZIONI
UNDERGROUND

CYBERPUNK

VIDEOZINE II

INTRODUZIONE

Dopo il grande boom sui media c'è chi dice che il Cyberpunk è morto, che è diventato una parola senza senso. Grandi compagnie si sono occupate del problema e ne hanno svilito i contenuti, pubblicandoli su riviste patinate e piene di banalità. Molti vecchi personaggi della cultura si sono riciclati, appiccicandosi addosso l'etichetta di cantanti cyberpunk, artisti cyberpunk, intellettuali cyberpunk e, di sicuro, la moda cyberpunk ha fatto vendere molto hardware, il più delle volte inutile. Ma, in realtà, la filosofia del cyberpunk è tutt'altro che morta e sono i comportamenti della gente che lo dimostrano. Comunità virtuali e reali, ricercatori geniali, riviste originali su carta ed elettroniche, musicisti creativi, usi disinibiti delle tecnologie, nuovi modi di vita e di cultura. C'è un feeling comune, una tensione verso la concretizzazione del villaggio globale e per l'abbattimento di tutte le frontiere e i confini che limitano la sperimentazione e la conoscenza sulle cose e tra gli uomini. Una rivoluzione pacifica e subliminale per l'apertura degli accessi verso le macchine e gli uomini.

IL GENIO

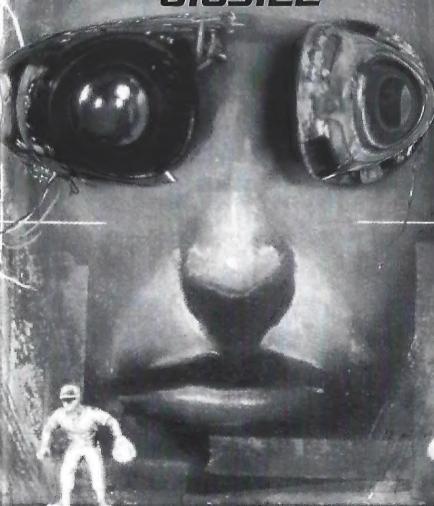
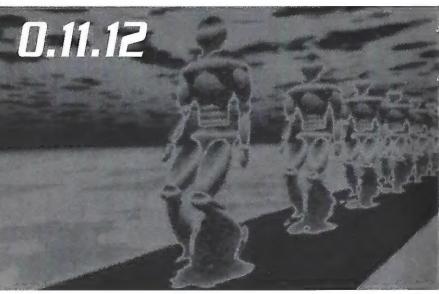
CREATIVO

0.02.39

Mentre la multinazionale Thompson si è impadronita di tutti i brevetti della VPL e la ricerca ufficiale sembra essersi concentrata su applicazioni industriali di scarso interesse sociale e comunicativo, il sogno dei pionieri delle realtà virtuali perché queste siano condivise da più persone ed economicamente accessibili a tutti sembra allontanarsi. Ma la sperimentazione indipendente non si è fermata e oggi, grazie ad alcuni geniali creativi, è possibile accedere a dei sistemi di realtà virtuali a basso costo e condivisibili.

REALTÀ VIRTUALI A BASSO COSTO

0.03.22

ES

LA DEMOCRAZIA DELLE REALTÀ VIRTUALI

Oltre a InterNet, ci sono altri luoghi dove circolano queste informazioni e vengono fatte delle sperimentazioni collettive. Uno di questi è costituito dalla rivista "ESP" di Londra e dalla comunità di ricercatori che le si è costituita intorno.

Sulla vostra fanzine parlate di democratizzare e demistificare una certa immagine delle realtà virtuali. Cosa volete dire?

Democratizzare vuol dire generalmente spiegare alla gente cosa siano le realtà virtuali e sbarazzarsi del sensazionalismo. Spiegare che è una tecnologia giovane, principalmente sperimentale, cioè che potrà avere in futuro delle applicazioni potenti e non che "booom" ti lancia in un altro mondo, un'immagine, questa, creata dai media. Vogliamo anche diffondere le realtà virtuali incoraggiando la gente a provarle e far sì che le compagnie le producano a basso costo e di facile utilizzo, per farle usare da più persone. Abbiamo molti membri che lavorano su sistemi fatti in casa, roba che puoi mettere insieme a poco prezzo col tuo personal computer. Siamo anche interessati a diffondere software, del buon software di "dominio pubblico", che generalmente arriva dall'America.

PONTON M

Un altro filone fondamentale della ricerca sulla comunicazione è quello dell'interattività, ossia la possibilità di intervento umano sul funzionamento dei programmi e delle macchine, per controllarne a piacimento il flusso comunicativo. La televisione e il computer sembrano essere il nuovo terreno d'azione sul quale si stanno scatenando le maggiori aziende del settore. Ma molto spesso i risultati sono scadenti. Anche su questa frontiera le più grandi speranze perché sia l'uomo e non la macchina a dirigere il gioco della comunicazione sembrano provenire da gruppi indipendenti.

MEDIA LAB

LE PUBBLICAZIONI DEL FUTURO

0.23.35

Gli anni Novanta hanno conosciuto una riesplosione delle pubblicazioni underground e controculturali, intrise dello spirito della nuova frontiera. Ci sono al momento nel mondo centinaia di riviste elettroniche, migliaia e migliaia Bulletin Board System, ossia quotidiani indipendenti e interattivi in formato digitale. Ma anche la carta stampata ha ripreso importanza e i suoi contenuti e la sua grafica sono stati senza dubbio influenzati dalle nuove istanze delle diverse comunità cyberspaziali.

0.24.14

IF COMIX & UNDERGROUND¶

Quali sono le correnti culturali che ti hanno influenzato?

Tra le altre il Cyberpunk e il situazionismo. Ne ho letto parecchio. Ho cercato di creare un'estetica cyberpunk. Tutte le cose cyberpunk che ho visto erano disegnate a mano e non sembrava che fossero fatte con il computer o realizzate attraverso un punto di vista tecnologico. Quello è il motivo per cui ho sviluppato il programma per elaborare le immagini: per essere sicuro di dargli un aspetto veramente cyberpunk... Adesso sto lavorando a un software di cui hai visto i risultati. Sono in grado di rimanipolare queste immagini. Ho fatto un'immagine della regina in decadenza fisica che si trasforrna in un cane. È veramente divertente perché tutte le distribuzioni hanno messo al bando tutte le mie pubblicazioni. Se fossero dei quadri non ci sarebbero problemi ma se usi una fotografia, una vera immagine, è come se tu li insultassi.

BAD TRIP COMIX

Anche in Italia esistono fumettisti e disegnatori ispirati da queste atmosfere.

Ecco a voi il Professor Bad Trip

0.30.49

BLACK ICE

Ci sono anche riviste molto critiche nei confronti del business dell'informatica
Black Ice *è nato dalla volontà di scrivere del lato estremo dell'alta tecnologia...* Black Ice *parte da un angolazione tecnologica e tenta di tirar fuori tutta l'informazione interessante dall'underground mentre, allo stesso tempo, guarda a quelle zone di cui la stampa "ufficiale" non si occupa perché sono fuori moda o non sono di punta... Ci piace anche l'idea di appropriazione, di rubare informazione e pubblicarla, oppure di tenere diverse fonti di informazione sulla stessa rivista, ma mantenendo sempre una solida base giornalistica.*

0.39.03

0.46.35

Ma le critiche e le pratiche più radicali continuano a provenire dalla scena degli hacker, che almeno nell'Europa del Nord si stanno costituendo in comunità che non sono più solo virtuali. Una comunità con una propria coscienza.

L'hacking aiuta a mostrare quello che succede. Per me è molto semplice entrare in un sistema e prendere dei numeri della "social security" o qualsiasi dato riguardante la sfera privata di qualcuno. E li posso rendere pubblici. Li posso anche dare ai giornalisti o a qualcun altro. È molto semplice. Io aiuto a mostrare i problemi, non sono quello che li crea. C'è una bella differenza. Il problema sono i dati privati depositati in una macchina. La gente crede che le macchine siano assolutamente sicure e che tutto vada bene così. La stessa cosa vale per i computer che controllano le bombe atomiche. La gente ha fiducia nelle macchine. Ma io che sono un hacker mostro che queste sono tutte stronzate e che le macchine non sono sicure. Sono solo bit e bite che girano qui e là.

Questa comunità prende le proprie responsabilità, ed è composta di soggetti molto diversi da quegli hacker nichilisti e "supercattivi" che Bruce Sterling con ironia stigmatizza in "Giro di vite contro gli hacker". Andiamo allora a scoprire queste comunità di hacker che hanno intenzione di costruire, invece che distruggere:

0.47.44

Tra Olanda e Germania si sta costituendo quella che è da considerarsi probabilmente la situazione collettiva di hacker più forte del mondo. Il tutto ruota intorno a pubblicazioni come "Hacktic", "Datenschlauder", "D'hacketse", e a reti come Zerberus che contano centinaia di nodi. Nel giro di soli sei mesi si sono tenuti, vicino ad Amsterdam e ad Amburgo, due grandi congressi internazionali di hacker, che hanno mostrato come esista una tendenza alla costruzione di comunità non solo virtuali di hacker, phone e computer phreax, tanto che il convegno olandese è stata definito una "Woodstock digitale". copertina di datenschlauder

LA LEGGE *0.53.05*

Le soluzioni repressive non sembrano soddisfare la platea, nemmeno quegli addetti alla sicurezza, ovvero gli antihacker, che hanno trovato il coraggio di partecipare al meeting.

Nel 1989 sono riuscito a conoscere Kevin Mitnick, il protagonista del libro "Cyberpunk". Mi ha molto impressionato. Era riuscito a entrare nella Digital Equipment e a rubargli da sotto il naso i sorgenti del sistema operativo BMS, farli viaggiare attraverso tutto il paese, copiarseli e portarseli a casa. Grande. Un profilo professionale eccellente. Ho pensato che la comunità avesse molto da imparare da lui. Si è presentato a un convegno di "user" di computer Digital, il gruppo Decus, con l'intenzione di venire a parlare agli assistenti legali, con l'intenzione di venire a parlare a chiunque volesse fare ricerca su queste tecniche.

Ma nel tuo lavoro, quando scopri problemi relativi alla sicurezza, cosa fai? Chiami la polizia?

Quando lavoro sulla sicurezza non faccio investigazioni o cose del genere. Parlo con qualcuno che vuole costruire dei sistemi sicuri e dico loro come prevenirli. Chiamare la polizia non fa parte dei miei compiti e non è neanche il problema principale. Bisogna pensare alla prevenzione: almeno secondo me.

PHONE PHREAKING *0.55.00*

Una parte consistente del dibattito verteva sul phone phreaking cioè sull'utilizzo creativo e a basso costo delle linee telefoniche... Ma ora molti tra di voi si chiederanno cos'è il phone phreaking. Ne parliamo con Bill Squire, un noto esperto della materia.

ATTENZIONE

QUELLO CHE BILL SQUIRE MOSTRA NELL'INTERVISTA È UN VECCHIO SISTEMA OGGI NON PIU' PRATICABILE DI PHONE PRHEAKING. LE INFORMAZIONI SONO PERALTRO VOLUTAMENTE INCOMPLETE E QUINDI NON UTILIZZABILI IN PRATICA. TALE INTERVISTA HA DUNQUE SOLAMENTE UN VALORE DOCUMENTARISTICO E STORICO. RICORDIAMO IN OGNI CASO CHE, DATE LE NUOVE LEGGI, PRATICARE IL PHONE PHREAKING POTREBBE ESSERE SEVERAMENTE PERSEGUITO A LIVELLO PENALE.

GOMMA: Pensi che si sia formata una specie di comunità tra i freakers?
È sempre stato qualcosa come un culto. E finché rimane così continuerà a sopravvivere. Quando le persone lo fanno per telefonare gratis, le compagnie telefoniche fanno di tutto per renderlo più difficile, il che riporta il tutto a un numero esiguo di persone. Ci saranno sicuramente decine di migliaia di dilettanti, i quali non vanno oltre al fatto di comprare un trucco, pensando in questo modo di poter risparmiare sulla bolletta telefonica sfruttando i metodi di qualcun altro. Tutti quelli che ho conosciuto che hanno comprato un metodo, sono finiti con lo sborsare più soldi per il trucco che per le chiamate che non hanno pagato.

NARRATORE: Ma torniamo al convegno... qualcuno tra il pubblico sembra non concordare sulla pratica della pirateria telefonica.

Se consideri il tempo della telefonata un qualcosa che le compagnie telefoniche vendono, qual è la differenza di base tra usare una blue box e rubare in un negozio?

(Andy) Per me chiedere soldi per la comunicazione è come privatizzare l'aria

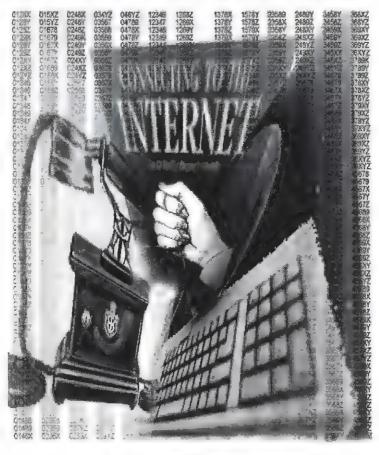
Le compagnie telefoniche installano i commutatori, pagano le linee, mettono in opera i satelliti e fanno tutti i collegamenti, perché vorresti accedere gratis al sistema?

(Bill) Sei uno di quei tipi che dicono che non è giusto perché col fatto che pochi lo usano gratis, tutti devono pagare? Suona molto americano...

Non mi sembra molto differente che fregare roba in un supermercato...

(Bill) Perché lo chiami rubare?

Perché si usa qualcosa che non si è pagata

(Andy) Ma non si porta via niente, tutto resta lì dov'è. Usiamo solamente qualcosa che altrimenti resterebbe inutilizzata...

RETI 1.06.40

I network di computer e i loro problemi sono sempre al centro dell'attenzione degli hacker e degli attivisti della comunicazione sociale. Sentiamo Maya che sta lavorando per un network informativo nei campi occupati della Palestina: Quando parlo di un network, parlo di gente che si incontra, che mette in comune discutendo, incontrandosi, scambiando idee, ottenendo informazioni, usando la propria immaginazione. E questo a volte è completamente diverso dalla tecnologia che vediamo intorno a noi.

PGP 1.08.02

Un dibattito molto attuale per chi frequenta Internet, ma che coinvolge problemi importanti come quella della privacy della posta elettronica è stato quello sulla criptazione. Sentiamo cosa ne pensavano ad Amsterdam:
Attualmente stiamo incoraggiando la gente a farlo, anche se le leggi in Germania sono contrarie. Tutte le banche criptano i loro trasferimenti di dati, così anche noi dovremmo avere lo stesso diritto. Nel nostro programma di gestione della rete ogni casella postale personale è criptata così neanche io, con la più alta priorità del sistema, posso leggere cosa c'è nella casella postale personale di chiunque.

TRAVELLER

Probabilmente Margareth Thatcher pensava di risolvere definitivamente il problema dei traveller quando, nel 1985, organizzò la più violenta spedizione contro i viaggiatori cosmici mai vista nella storia d'Inghilterra. Dopo 13 anni di pacifici raduni intorno a Stonehenge, in un periodo di relativa stasi dei movimenti, questo massacro rappresentò simbolicamente una rottura con il passato e coincise con la nascita di una nuova controcultura fatta di memoria e di slancio verso il futuro. Purtroppo per le istituzioni inglesi, da quel giorno il popolo dei traveller si è trasformato in qualcosa di diverso e di moderno e, sorprendentemente, la dimensione e l'impatto che questa onda hanno assunto sono stati enormi. Ormai in Gran Bretagna si parla di una cifra di mezzo milione di nomadi, gente senza fissa dimora che a bordo di camion, furgoni e altri mezzi di trasporto si sposta continuamente sulle strade, creando nuove mappe e zone temporaneamente autonome, un flusso clandestino di informazione e logistica,

& RAVER

1.17.19

un network umano alla ricerca di avventura e nuove esperienze. La situazione è diventata ancora più complessa, per il potere, da quando la cultura traveller, che è una diretta discendente di quella hippy, si è incontrata con la scena techno-rave e acid, formando in diversi casi una miscela esplosiva di anarchia controculturale... Luoghi di massima concentrazione di queste energie sono i free festival. Il festival riunisce migliaia di persone in una gigantesca comunità e c'è gente con i furgoni che si accampa anche tre giorni prima per non perdersi le situazioni migliori.

La cosa che sicuramente stupisce di più è la compresenza di tipi di cultura molto diversi tra loro, il pubblico è estremamente vario, si passa da vecchi hippy di sessant'anni, o giù di lì, fino ad arrivare a raver di 14 anni e sono presenti un po' tutte le razze e le possibilità espressive. C'è molta techno e c'è la musica tribale. In questo caso le diversità culturali si fondono in un *nomadismo cosmico*: questa è una parola chiave, che rappresenta tutto l'universo delle controculture, come recita il giubbotto di un fratello:

"tribù dell'underground unitevi!"

CYBERPUNK VIDEOZINE II

Dopo la grande diffusione della prima videozine, ecco il secondo volume sugli ultimi sviluppi e le evoluzioni del CYBERPUNK.
Il tema centrale è il nomadismo nel cyberspazio, nella tecnologia e nella nuova era.
Con un approccio documentato e ad alto livello tecnico vengono intervistati personaggi e presentati argomenti quali:

REALTÀ VIRTUALI A BASSO COSTO - ESP LONDON - PONTON MEDIA LAB - FUMETTI AL COMPUTER - UNDERGROUND - IF COMIX - PROF. BAD TRIP - IL CONGRESSO MONDIALE DEGLI HACKER - RETI - PGP - PHONE PHREAKING - CYBERBICI - TRAVELLER & RAVER